Гонсалес Хорхе
Б17Д313

Cruel Food

Ресторан жестокая еда

HSE
ART
AND
DES
IGN
SCH
OOL

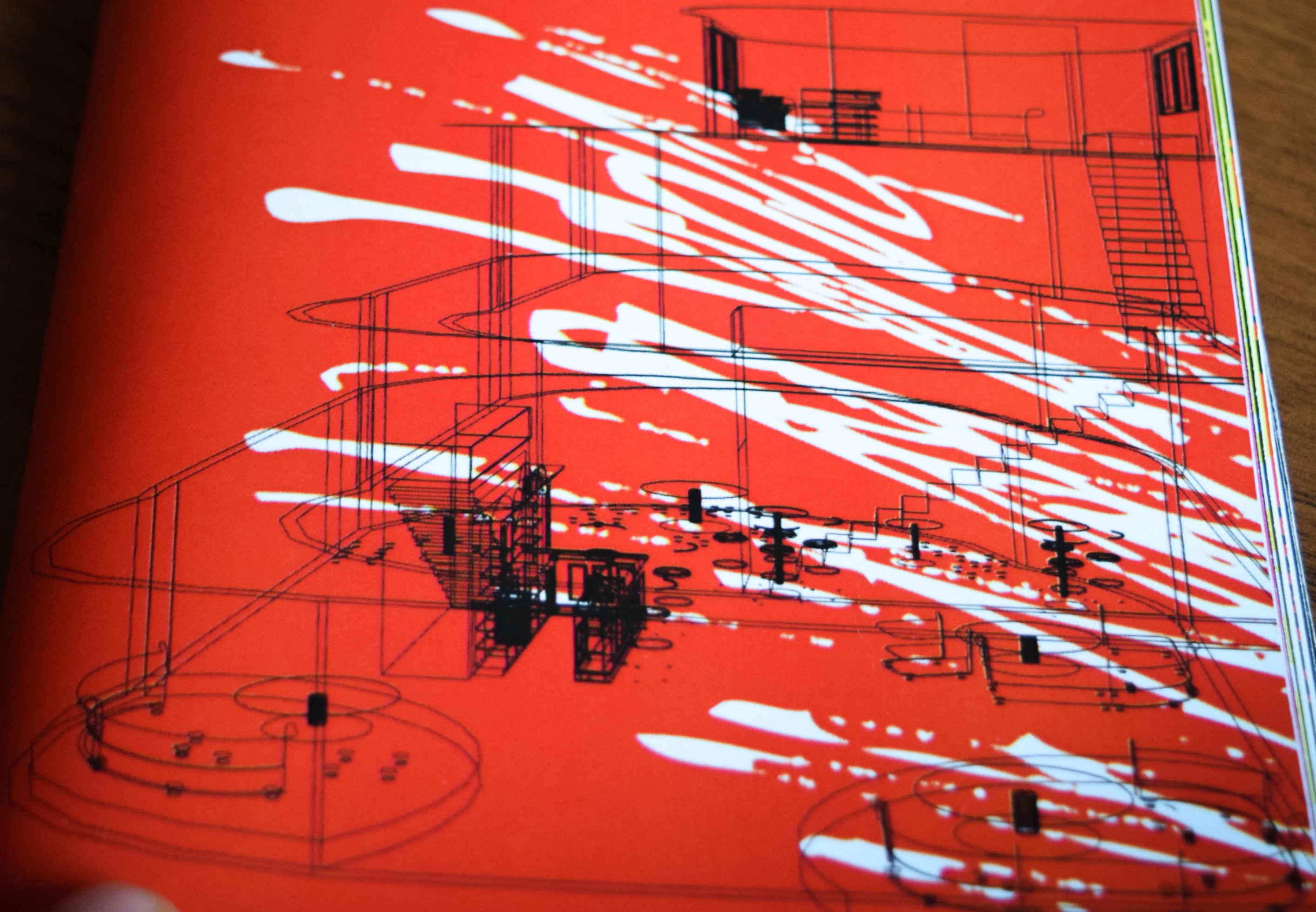
Куратор
Владимир Аюев


Cruel Food
Ресторан жестокая еда



Cruel Food

Ресторан жестокая еда



Cruel Food

Ресторан жестокая еда





Гонсалес Хорхе

Жестокая Еда.

Главной идеей проекта является изучение влияния острой пищи на вкусовые ощущения людей. Острота пищи действительно может быть предметом внимания гурманов европейских стран.

Гонсалес Хорхе

Жестокая Еда.

Главной идеей проекта является изучение влияния острой пищи на

О проекте

Проект ресторана «жестокая еда»

“Главной идеей проекта является изучение влияния острой пищи на вкусовые ощущения людей. Острота пищи действительно может быть предметом внимания гурманов европейских стран, например, в Латинской Америке, де острую пищу едят довольно часто”

Начиная с Идеи планшета, с разными способами реагировать на пряную еду, и начиная с ее реализации специального соуса, который является основой идеи.

Содержание

2

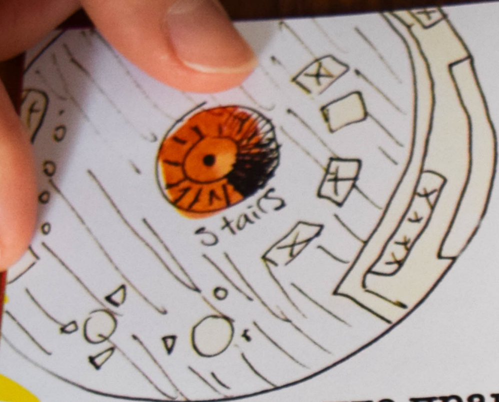
Структура здания.

3

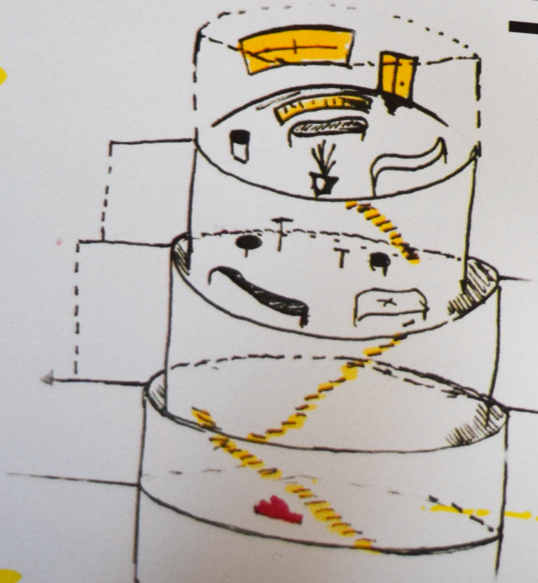
Навигация.

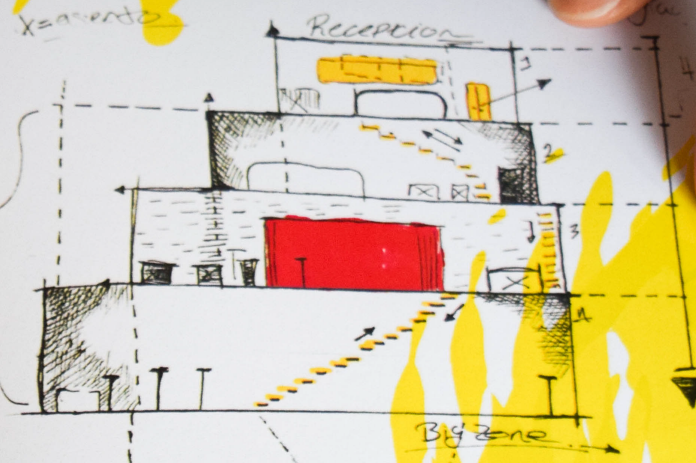
идея здания

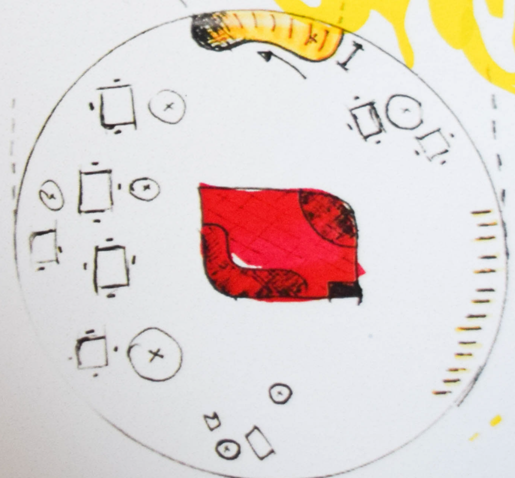
Первая идея для здания началась, основываясь на концепции отомбия. В любом случае мы можем найти пищу разного уровня остросТи, поэтому было бы правильно идеи здания, которое содержит разные уровни, базироваться на какой-то основе. По идее с уровнями, были найдены референсы по известной поэме о Данте, где каждый уровень отличается.



Я решил, что правильный путь будет поднять утонченность каждой точки и для каждого уровня, чтобы сделать внешний вид лучше, использовав референс бункера.

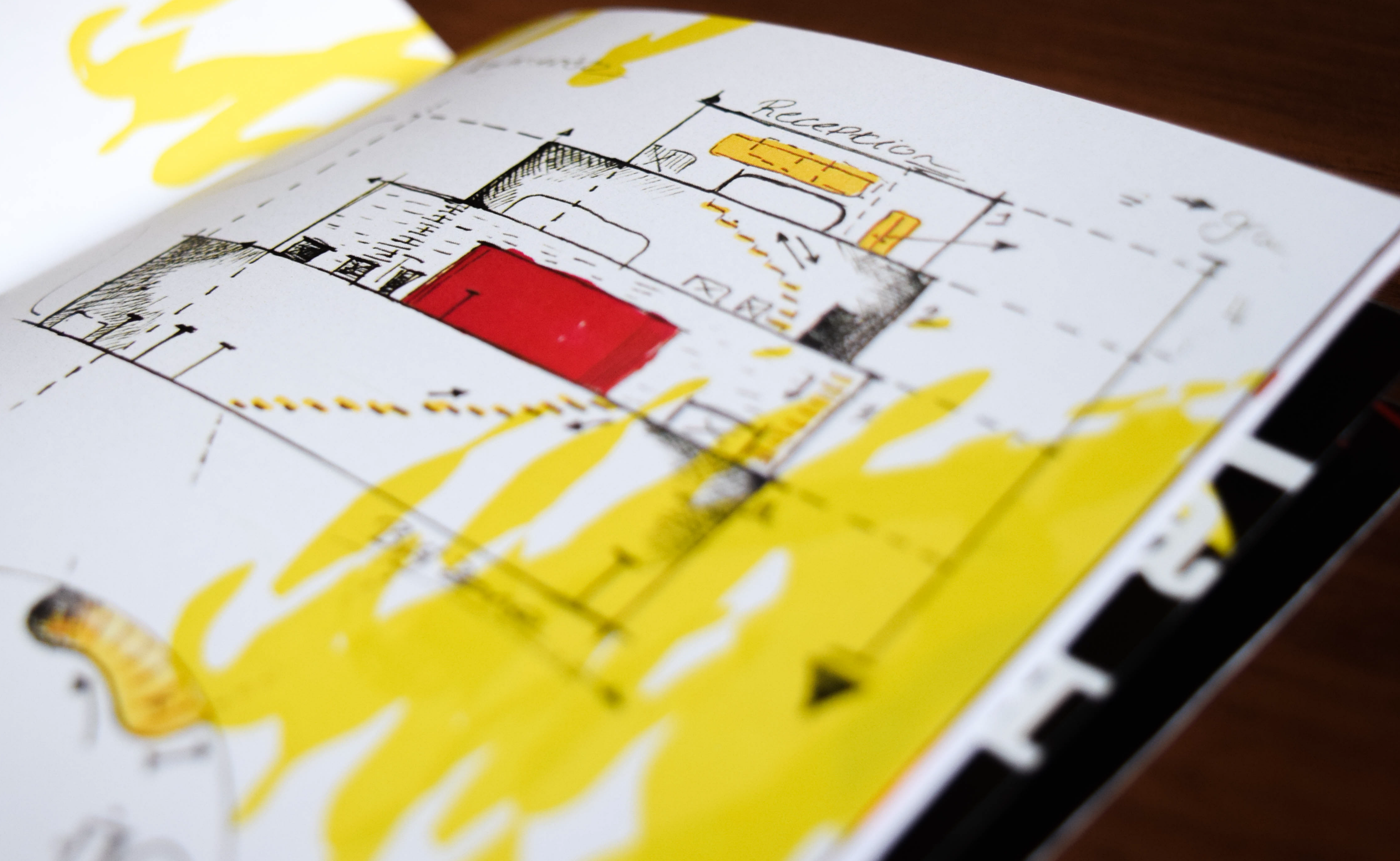






Каждый уровень пространства больше в сравнении с предыдущим, что я планировал сделать как башня.

думал, что правильный путь
будет подчеркнуть утонченность
точки и для каждого
сделать внешний
использовав
бункера.



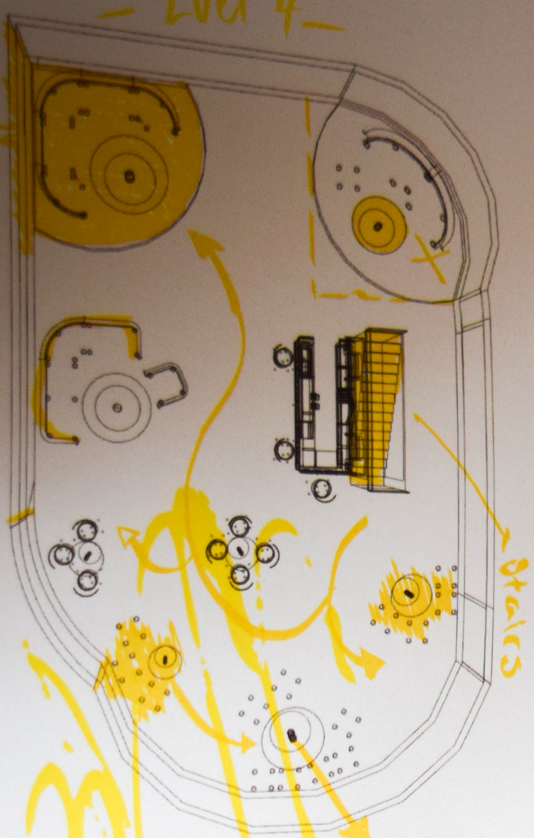
ешил, что правильный пут
будет поднять утонченност
каждой точки и для каждого
вня, чтобы сделать внешний
вид лучше, используя
референс бункера.

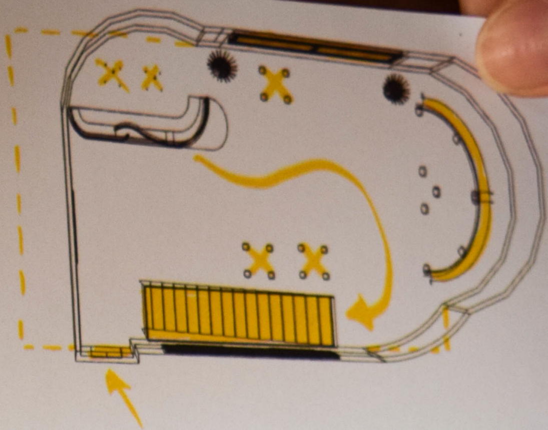




навигация

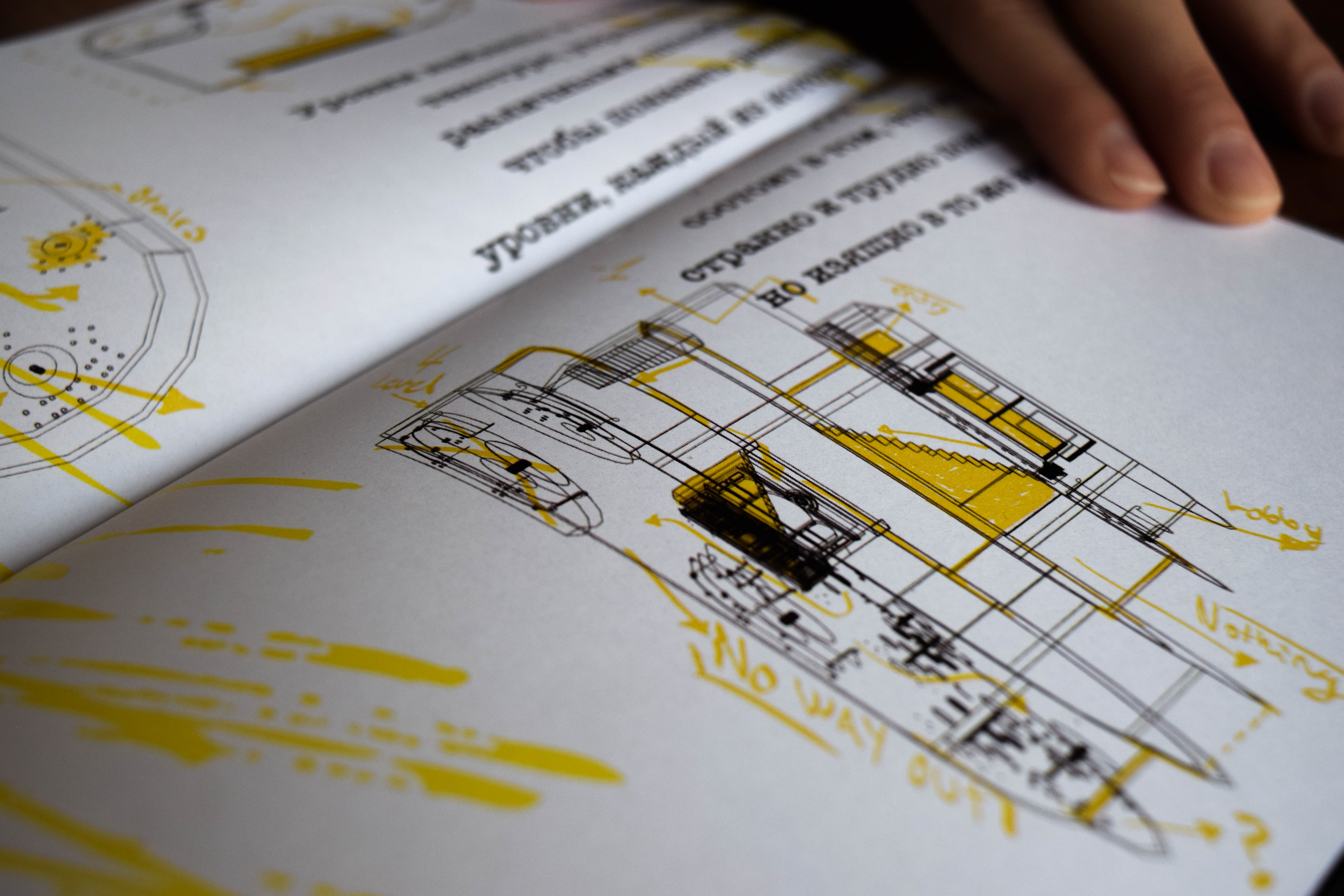
Если вы знаете каждый
уровень, это помогает вам
пережить все чувства и
условия, с которыми вы
можете столкнуться.

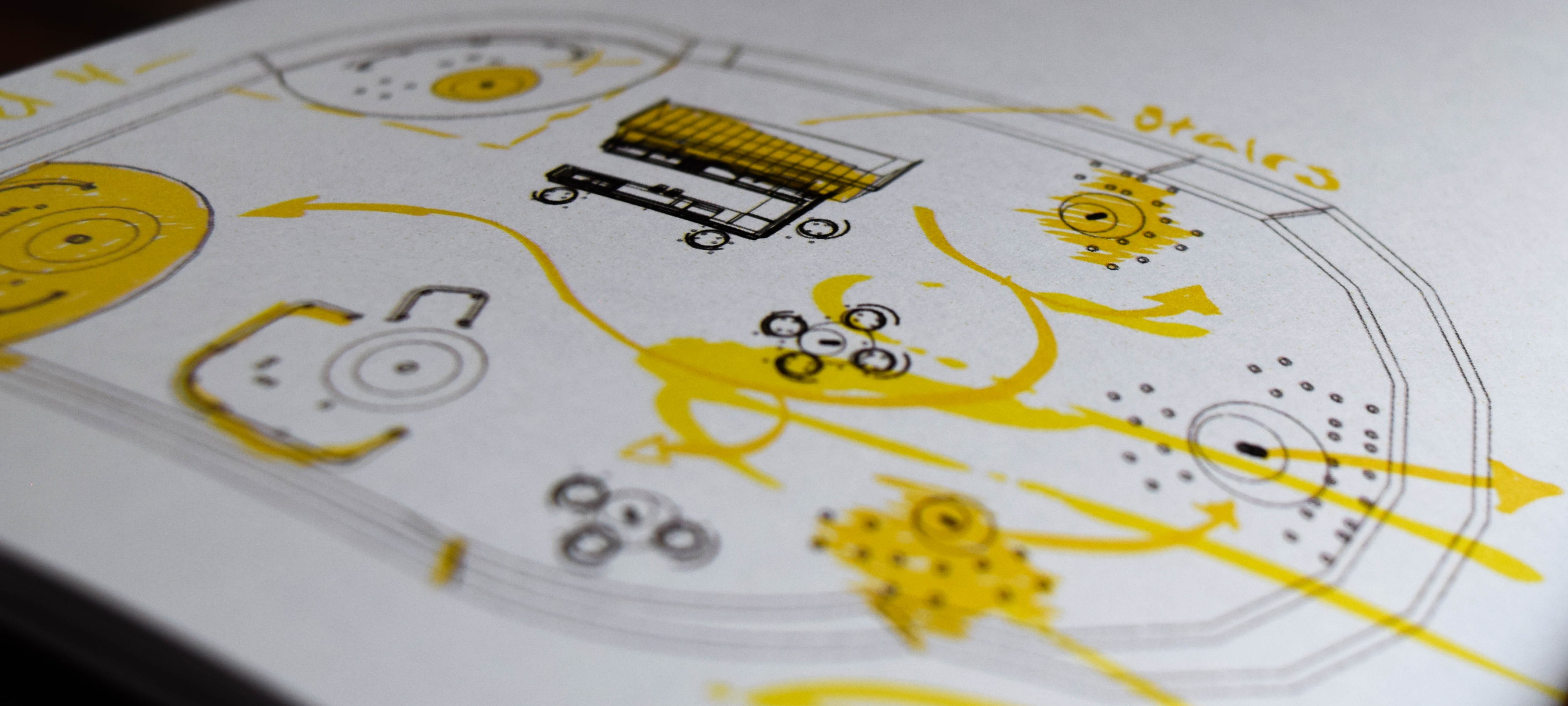




Уровни найдены в гладкой
текстуре, украшенной
различными способами
чтобы показать разные
уровни, каждый из которых
имеет разную текстуру. идея
состоит в том, что это
странно и трудно понять,
но изящно в то же время




No way out!
Nothing

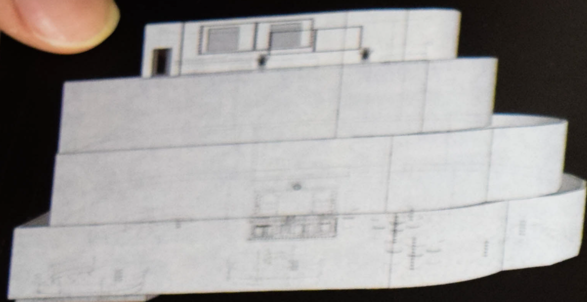


уровень, каждый из

структура здания

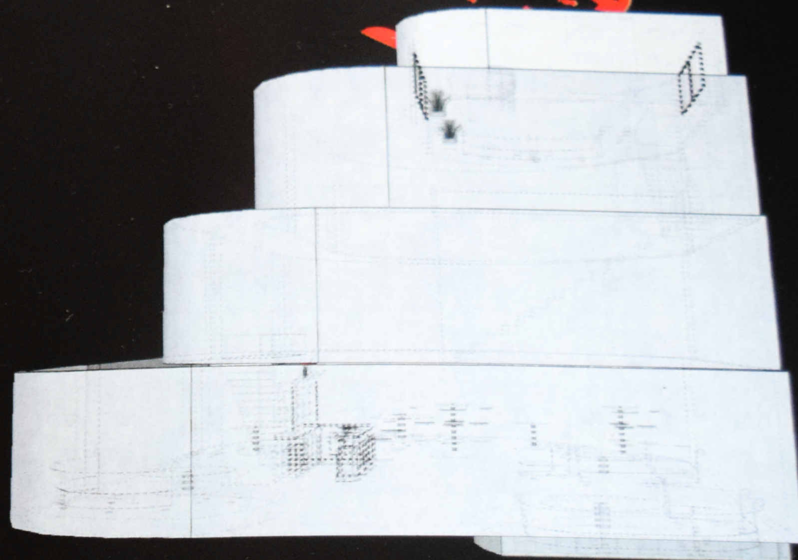
Структура была сделана на основе более высокого уровня для пола, продолжаясь вниз, это, я думаю, продолжение идеи «Ада Данте» и создание среды со слабым светом на каждом уровне.

«Изменение атмосферы между пространством, цветом и светом дает ссылку на изменения ощущений острой пищи»

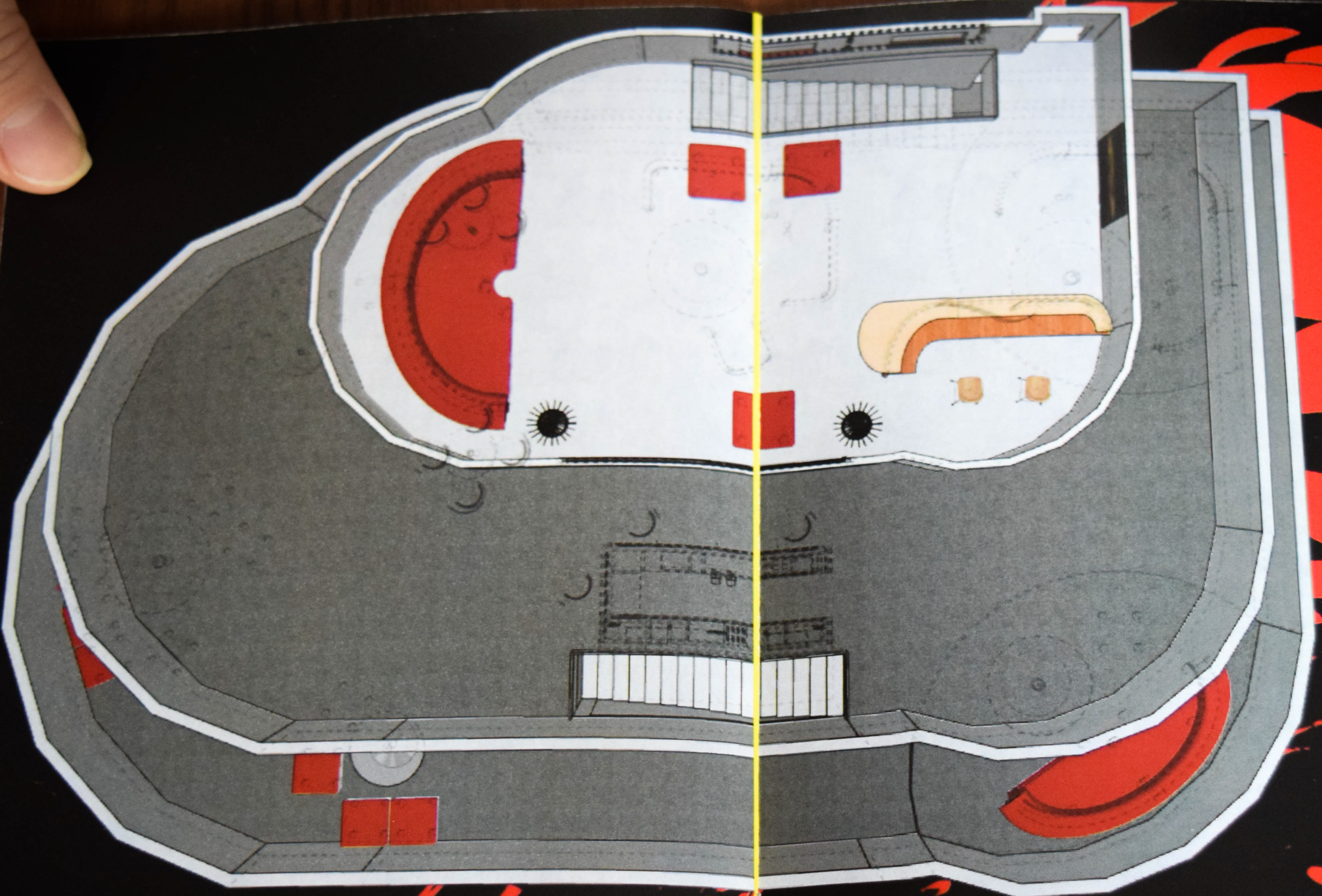


Структура вида с боковой точки по отношению к высоте пола.

Дорога спускается на высоту пола 3, все меняется в окружающей среде. Даже некоторые этажи пустые и темные.



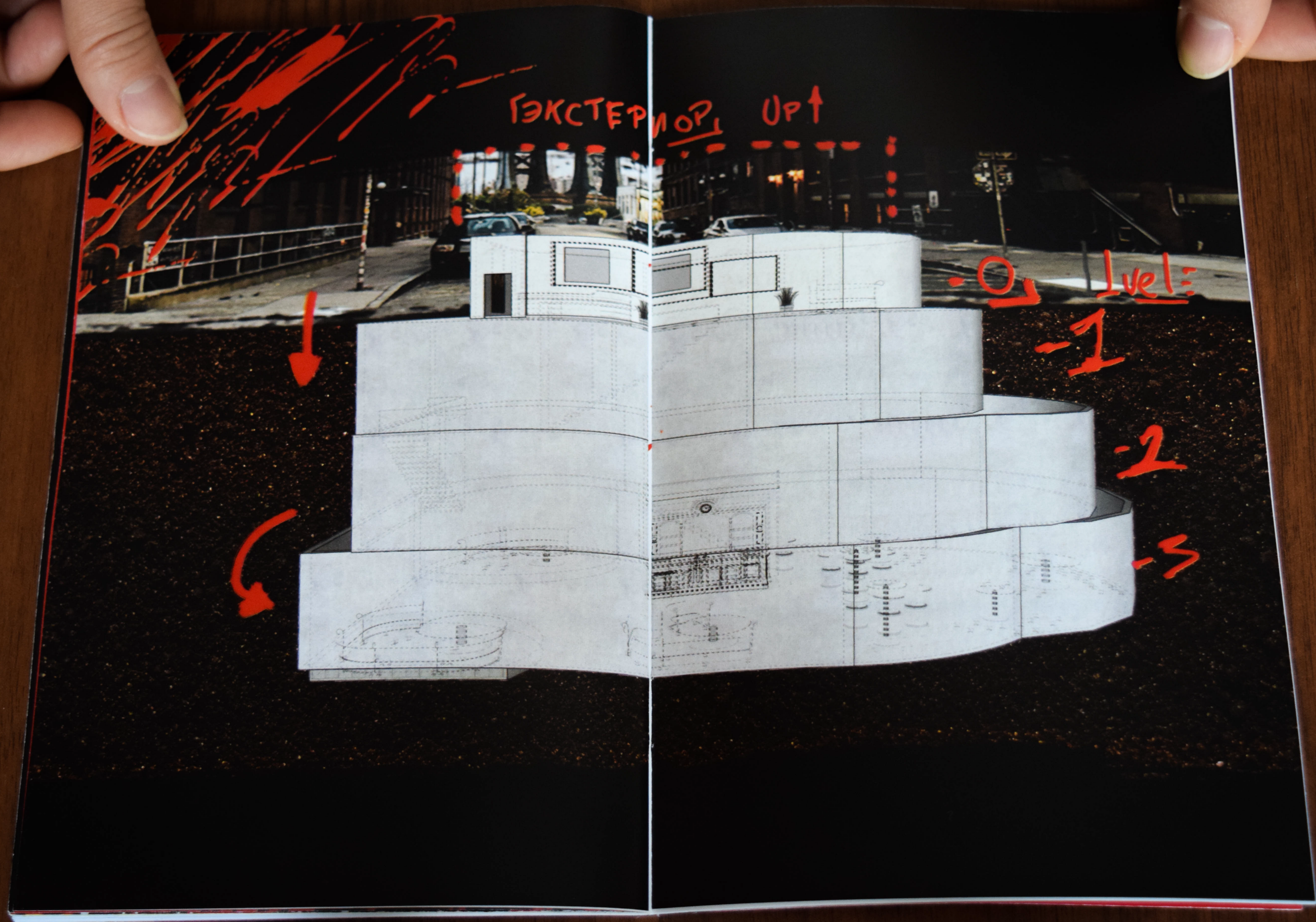
Округлая форма была первой эстетически правильной, на это она могла быть похожа. На самом деле идея в том, что каждый уровень имеет немного меньше света.



«Вид прозрачности всех уровней, вид сверху. вы можете наблюдать, как это место организовано без темноты »

экстерьер

Опыт места для людей
начинает приглашать их
пройти каждый разный
уровень, например, пример
того, как он работает: уровни
являются противоположным
направлением нормали
каждого здания.


ГЭКСТЕРИОР
Up
0
lvel:
-1
-2
-3



Интерьер

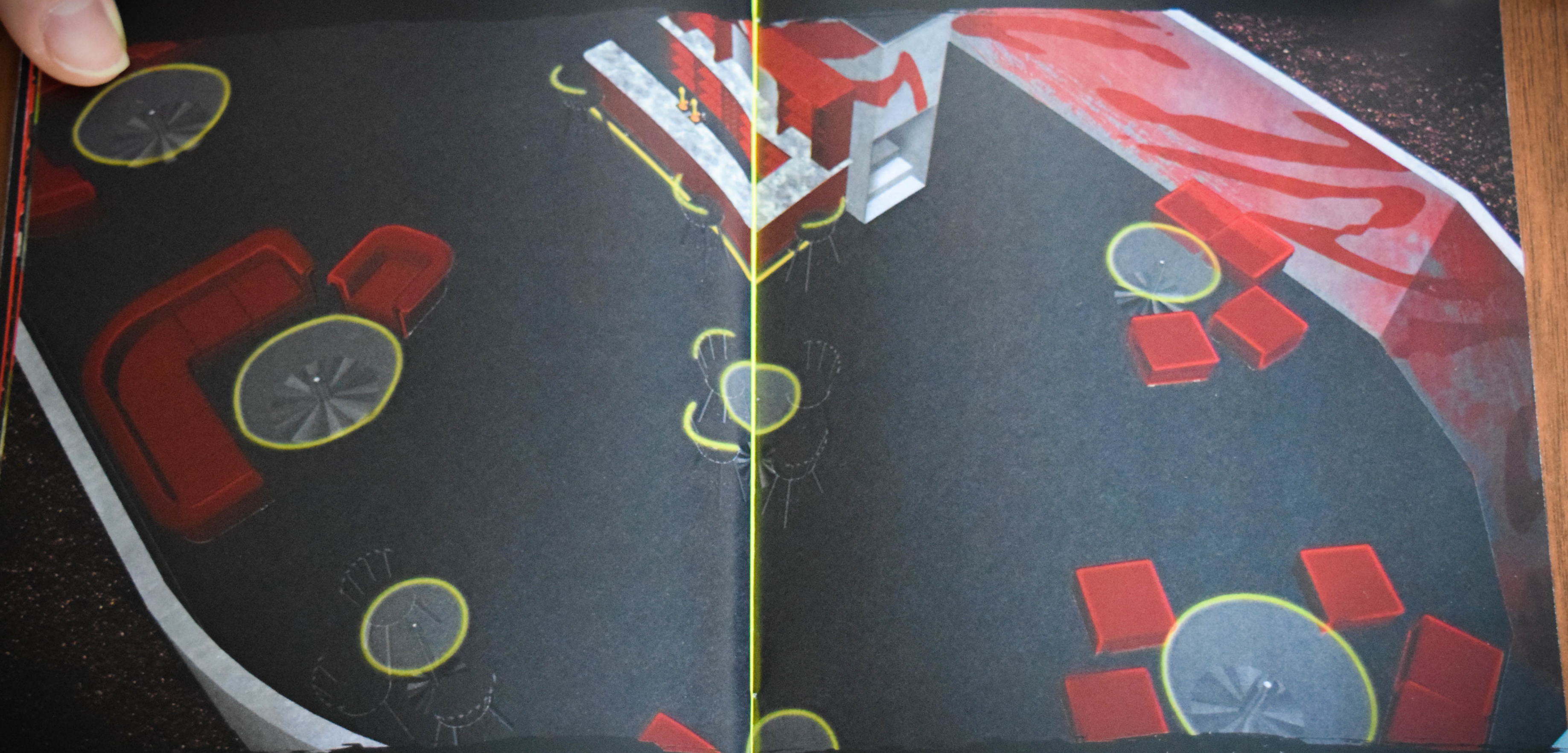
«Пространство каждого
уровняизменяет наград,
которыйработает сою,однако,
он работает в соответствии с
рестораном, некоторым людям
нравится менять уровень, не
чувствуя себя
удовлетворенными».

ойка(ресепшн) Этот уровень является нейтральным нормальным и как и любой другой общий

д, представляет собой вестибюль для ожидания, и там же начинается приятная обстановка.

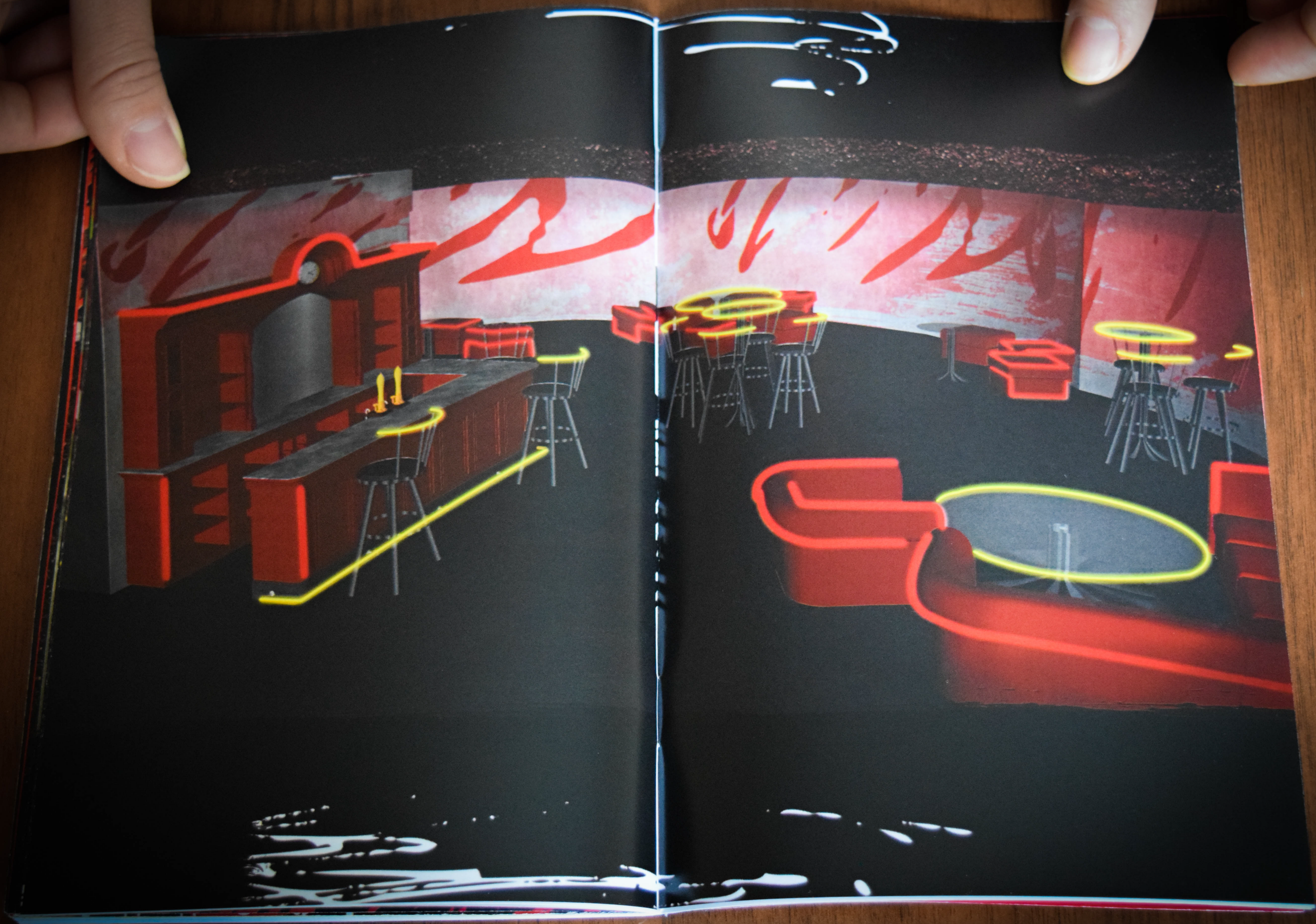



как и любой
начинается приятная



Этот уровень контрастирует со следующими уровнями со светом снаружи.


TASTY
SPICY
DISHES
food







спасибо за внимание